Имя



Урон к6 | Броня | 10 Здоровье

Цель

Защищай невиновных:
Прикрывай собой, иди на жертвы чтобы спасать

Покарай преступников:
Внушай страх и ужас, чтобы предотвратить преступления

Инвентарь

Твой максимальный груз 6.
Стартовый кредит – 3.



У тебя есть пистолет
Blade of Decart (вес 1, ближняя дистанция)

Полицейский бронижелет (Вес 3, Броня 2)

Обойма бронебойных пуль (Вес 1, +1 к атаке киборгов и роботов)

Связи

Стиль речи (Полиция)

Я считаю, что ________________________ честный человек и ему можно доверять.

Я видел фотографию ___________________ на стене разыскиваемых преступников.

Мое полицейское чутье подсказывает мне, что _________________________ не тот за кого себя выдает

Я готов подставить спину ___________________.

Характеристики (-1, 0, +1, +2)

Мощно | Круто | Стильно | Умно

Основные ходы

Уличная мудрость (Стильно):
Когда вы пытаетесь что-то найти (в том числе найти специалистов, уличных врачей, оборудование, оружие или информацию), киньте кубики + Стильно, на 10+, выберите 2, на 7-9 в выберите 1:
- У них есть то , что вы хотите, немедленно.
- Вы получаете кое - что дополнительно ...
- Это не привлекает внимания, неожиданные осложнения или последствия.
- Цена является справедливой.
- Вы можете оплатить их позже

Болтовня (Круто):
Когда вы пытаетесь убедить кого - то , чтобы делать то , что вы хотите, киньте кубик + Круто. Для НПЦ: На 10+, они доверяют свое обещание. На 7-9, им нужно что - то взамен немедленно. Для персонажей игроков: на 10+, выберите оба из следующих действий.
На 7-9, выберите 1:
- если они делают это, они отмечают опыт
- если они отказываются, они должны действовать под давлением (-1 к броскам, которые идут в разрез с просьбой)

Изучение (Умно):
Когда вы внимательно изучить человека, место или ситуации, киньте кубики + Умно. На 10+, задавайте 2 вопроса, из списка ниже. При 7-9 спросите 1.
- Что сейчас произошло?
- Что должно произойти?
- Что ______ хочет?
- Как ______ уязвим(ы) для меня?
- Кто или что моя самая большая угроза?
- Где ______?
- Какие люди или места связаны с ______?
- Кто еще имеет интерес в ______?

Драка (Мощно):
Когда вы подвергаете себя опасности в попытке убить или нейтрализовать противника, киньте кубик + Мощно. На 10+, выбрать 2. На 7-9, выберите 1.
- Вы достигли своей цели
- Вы получаете мало вреда
- Вы наносите страшный вред
- Вы делаете мало шума

Помочь или помешать:
Когда вы помогаете или мешаете кому - то, киньте кубик + связей с ними. На 10+ они получают +1 или -2, ваш выбор. На 7-9 вы также подвергаете себя опасности

Кредит:

Классовые ходы

Собирать доказательства (Круто):
Когда вы собираете доказательства, чтобы восстановить историю, киньте кубики + Круто : При 10+ вы получите доказательства, какие вам нужны, на четко заданную историю. На 7-9, вы получите 2 доказательства, но одно из них правдивое, а другое ложное.

Выслеживание (Круто):
Когда надо кого-нибудь найти все обращаются к вам! Киньте кубики + Круто – на 10+ выберите 2, на 7-9 выберите 1:

- Вы узнаете все последние контакты этого человека
- Вы узнаете, куда он может направляться
- Вам присылают выписку со счета с указанием всех последних покупок
- Вы узнаете последнее место жительства

Прицельный выстрел (Круто):
Для того чтобы обезвредить противника иногда нужно прицелиться. Киньте кубики + Круто – на 10+ выберете 1, на 7-9 вы просто наносите урон к6:

- Одним выстрелом вы наносите 3к6 урона
- Вы обезвреживаете противника, и он остается в живых

Я люблю, когда все идет по плану (Круто): .
В начале миссии, бросьте кубики + Круто. На 10+ вы получаете 2, на 7-9 получаете 1.
Во время миссии вы можете обменять 1 для 1 для следующих эффектов:

- У вас есть, та часть снаряжения, что вам нужно, *прямо сейчас* .
- Вы появляются в сцене, где вы нужны, *прямо сейчас*

Вот план:
При планировании миссии, все, кому вы назначаете задачу получают +1 ко всем броскам пока они действуют в соответствии с планом . Те, кто проваливают бросок или уходит, теряет бонус для этой миссии.

Опыт

Дополнительные ходы

Потрать 4 опыта и получи новый ход из списка:

1. Без ордера (Круто) – отпирание замков/выбивание дверей без ключа или кода. Киньте кубик+Круто, на 10+ взлом удался, на 7-9 взлом удался, но с первого взгляда видно, что замок был взломан. На 6- вы выбираете 1 последствие:
- вы взламываете по ошибке другую дверь и за дверью оказался хозяин
- вас застукали бдительные соседи и вызвали полицию
- вы нарвались/спугнули владельца помещения

2. Полицейская чуйка (Круто) – персонаж иногда может предчувствовать угрозу засады, чувствовать что за ним следят. Киньте кубик + Круто - на 10+ ГМ сообщает вам о предстоящей угрозе или о важной улике, на 7-9 ГМ сообщает вам общее направление угрозы. На 6- вы ничего не чувствуете.

3. Обезвреживание (Круто) – находясь на близкой дистанции герой может попытаться обездвижить противника или выхватить оружие из рук. Киньте кубик+ Круто. На 10+ ваши действия успешны (завладели оружием/связали), на 7-9 вы выбили оружие из рук противника/повалили на землю, но получили 1 ранение на 6- противник атакует вас оружием или в рукопашную.

4. Крепкий орешек – во время хода Драка если вы сражаетесь оружием ближнего боя или в рукопашную киньте кубик+Круто (вместо Мощно)

5. Связи в полиции (Круто) – вы можете незаметно и возможно, незаконно, установить прослушку. Киньте кубики +Круто, на 10+ вы смогли услышать полезную информацию в полной мере, на 7-9 выберите одно:
-вы слышите нужную вам информацию в полном объеме, но прослушка была обнаружена
-вы смогли услышать лишь часть нужной информации
на 6- ничего не происходит

6. База данных (Круто) – назовите полицейскую информацию доступ, к которой вы хотели бы получить, киньте кубик+ Круто, на 10+ у вас нужный уровень доступа, на 7-9 у вас в полиции есть друг с нужным доступом и он готов частично вам ее предоставить, либо предоставить полностью, но взамен на услугу. На 6- ничего не происходит.

7. Прицельная стрельба (Круто) – киньте кубик+Круто на 10+ вы сообщаете ГМ куда прицеливаетесь и попадаете в это место, на 9 – 7 причиняет вред к6. На 6- ничего не происходит.

8. Истина где-то рядом (Круто) – при разговоре/допросе/сборе свидетельских данных, киньте кубик + Круто на 10+ вы читаете собеседника как открытую книгу, ГМ сообщает вам правдивую информацию об этом человеке (врет, искренен, запуган, растерян и т п), на 7-9 мастер сообщает вам что человек что-либо скрывает или нет. На 6- ГМ выдает информацию по своему усмотрению.